



colloquium
isme
Empowering Local Mind in Art Design
& Cultural Heritage
2016

Empowering Local Mind
In Art Design & Cultural Heritage

3rd ISME International Colloquium 2016

proceeding book

27 & 28
December
2016

Universiti
Teknologi MARA,
Melaka, Malaysia.

In collaboration with:





Empowering Local Mind
In Art Design & Cultural Heritage

3rd ISME International Colloquium 2016

EDITORS AND COMPILERS:

Dr. Azahar Harun
Dr. Rosli Zakaria
Dr. Abd Rasid
Pn. Haslinda Abd Razak
Pn. Liza Marziana Mohammad Noh
En Nadzri Mohd Sharif
En. Shaleh Mohd Mujir
Pn Fatrisha Mohamed Yussof
Pn Anith Liyana Amin Nudin
Pn Ilinadia Jamil
Cik Fazlina Mohd Radzi
Cik Aidah Alias
Cik Nurkhazilah Idris

COVER DESIGN:

Norsharina Samsuri

PUBLISHED BY:

Faculty of Art & Design,
UiTM Melaka
KM26 Jalan Lendu,
78000 Alor Gajah, Melaka
Tel : +606 - 5582094/ +6065582190/ +6065582113
Email : ismefssr@gmail.com
Web : <http://isme2016.weebly.com>
ISBN : 978-967-0637-26-6

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without permission of the copyright holder.



Empowering Local Mind
In Art Design & Cultural Heritage

3rd ISME International Colloquium 2016

Copyright © 2016

Faculty of Art & Design,
UiTM Melaka
KM26 Jalan Lendu,
78000 Alor Gajah Melaka
<http://isme2016.weebly.com>

Content

1	Personification in Marketing Communication: Case Study of Malaysian Brands	9
	<i>Azahar Harun, Mohamed Razeef Abd Razak, Russlan Abd Rahim, Lili Eliana Mohd Radzuan, Amina Syarfina Abu Bakar</i>	
2	The Image of Man after September 11	21
	<i>Mohd. Shaharudin Sabu, Mohd. Saharuddin Supar, Hisammudin Ahmad, Shaharin Sulaiman, Ahmad Zuraimi Abdul Rahim, Mohd. Ali Azraei Bebit, Shahrul Munir Mohd Kaulan</i>	
3	The Image Construction of Loro Blonyo Craft in Global Market through Packaging Design that Reflect Local Image	27
	<i>Nanang Yulianto, Edy Tri Sulistyoya, Slamet Subiyantoro, and Nadia Sigi Prameswaria</i>	
4	Game-Based Learning using Visual Spatial Approach for Children with Autism to Improve Social Development: A Pilot Study	32
	<i>Ilinadia Jamil, Fatrisha Mohamed Yussof, Nor Yus Shahirah Hassan, Azzureen Nor Ain Azizuddin and Zainal Kadir</i>	
5	Visual Iklan Berunsurkan Seksual Di Media Internet: Persepsi Golongan Bawah Umur	42
	<i>Fatrisha Mohamed Yussof, Ilinadia Jamil, Azahar Harun, Norsharina Samsuri, Nurkhazilah Idris, Nor Sabrena Norizan</i>	
6	An Iconographical Interpretation Of Street Art In Malaysia	51
	<i>Syafril Amir Muhammad, Nurul Huda Mohd Din, Profesor Dr. Muliyadi Mahamood, Dr. Mumtaz Mokhtar</i>	
7	The Relationship between Place and Hallmark Event; Malaysian Cultural Context	64
	<i>Musaddiq Khalil, Amer Shakir Zainol, Shaliza Dasuka, Liza Marziana, Khazilah Idris, and Fazlina Radzi</i>	
8	Aplikasi Teknik Tempa dan Peleburan dalam Seni Arca Besi Raja Shahriman Raja Aziddin	74
	<i>Liza Marziana Mohammad Noh, Shaliza Dasuki, Nurkhazilah Idris, Fazlina Mohd Radzi, Musaddiq Mohd Khalil Imran</i>	
9	Sulaman Keringkam : Motif Kemasan Sisi Beridentiti Melayu Tempatan	85
	<i>Norhasliana Hazlin Zainal Amri, Hamdzun Haron, dan Abdul Latif Samian</i>	
10	Malay Aesthetic Concept through Malay Woodcarving Motifs in Visual Artworks	97
	<i>N. A. Hassan, P. Amin, and S. Tohid</i>	
11	Ilustrasi Poster Kempen Alam Sekitar dalam Simbol Kebudayaan	106
	<i>Muliyati Binti Mat Alim and Profesor Madya Dr. Abdul Halim bin Husain</i>	
12	Penghayatan Nilai- Nilai Patriotisme Dalam Arca Awam Pelajar Uitm Melaka Sempena Pertandingan Hiasan Patriotisme Daerah Alor Gajah	118
	<i>W. M. Z. Wan Yaacob, N.H. Abdulah, A. Osman, M. F. Samsudin, M. A. A. Bebit, S. M. Mohd Kaulan dan M. S. Sabu</i>	

13	Keunikan Ukiran Patung Kayu dalam Kehidupan Kaum Jah Hut dalam Keperluan dan Kepercayaan	124
	<i>Nor Edzrine Binti Abdullah Sani</i>	
14	Properties of Mandi Bunga (flowering bath) as Malaysian tradition Practice	135
	<i>S. Roslan, R. Legino</i>	
15	Malaysian Batik Painting From 1950 to 2010: A Study on Style	145
	<i>A.E. Mohd Fauzi, N. H. Ghazali and N. H. Ahmad</i>	
16	Interpreting Motif and Pattern in Mohd Nor Mahmud Painting Batik: <i>Pakai Semutar Kain Lepas</i>.	151
	<i>H. Abd Razak, R.Legino, B. Samuri</i>	
17	The Aesthetic of Traditional Lurik in Socio-Cultural Context	157
	<i>E. S.Handayani</i>	
18	Brand Identity on Local Malay Herbal Toiletries Packaging Design as a Potential Tourism Product	162
	<i>Siti Sarah Adam Wan, Noraziah Mohd Razali, Wan Nur Khalisah Shamsudin & Ariff Ali</i>	
19	Budaya Melayu Sebagai Simbol dan Makna Dalam Seni Catan Moden Malaysia	172
	<i>Liza Marziana Mohammad Noh, Hamdzun Haron, Abdul Latif Samian & Tengku Intan Suzila Tengku Sharif</i>	
20	Budaya Visual ‘Seni Kolam’ Dalam Sistem Sosial Masyarakat India	180
	<i>Santhi A/P Letchumanan, Lee Hoi Yeh, Prof. Madya Dr. Abdul Halim Hussain</i>	
21	Cetusan Idea Seni Tekat Perak	198
	<i>Azni Hanim Hamzah, Salina Abdul Manan, Noor Hafiza Ismail & Nur Hikma Mat Yusuf</i>	
22	Chlorophyll Print: An Alternative Approach to Describe Photographic Printing Process Using Nature Based For Photography Students	207
	<i>Dona DLowii Madon, Aidah Alias, Raziq Abdul Samat, Farihan Zahari, Shafira Shaari & Shaharin Sulaiman</i>	
23	Designing Jawi Typeface to Enhance The Quality of Modern Design	218
	<i>Mohamed Razeef Abdul Razak, Prof. Dr. D'zul Haimi Md. Zain, Dr. Azahar Harun, Dr. Saiful Akram Che Cob & Lili Eliana Mohd. Radzuan</i>	
24	Diversification of <i>Batik Jarum</i> Handicraft Art Product to Solidify Community Based Creative Economic Development in Klaten Regency	225
	<i>Margana</i>	

25	Empowering “Girli” Batik Craftswomen to Enhance Family Economy and Develop Tourism Village in Sragen District	236
	<i>Dr. Slamet Supriyadi & Prof. Dr. Sariatun</i>	
26	Identiti Visual Seni Catan Moden Malaysia Melalui Media Campuran Dalam Konteks Kebudayaan	244
	<i>Fairus Ahmad Yusof ¹ Prof. Madya. Dr. Abdul Halim Husain</i>	
27	Inovasi Media TMK Dalam Pendekatan Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Seni Visual Berasaskan Gaya Belajar Visual	274
	<i>Siti Hayati binti Haji Mohd Yusoff</i>	
28	Interpretasi Kandungan Imej Fotografi Digital Sosio-Masyarakat Melayu Berdasarkan Konsep Literasi Visual	291
	<i>Nadzri Mohd Sharif, Meor Hasmadi Meor Hamzah & Nor Fariza Baharuddin</i>	
29	Kartun Akhbar Sebagai Wadah Penyampaian Suara Masyarakat: Suatu Kritikan Terhadap Isu-Isu Semasa	304
	<i>Shaliza Dasuki, Liza Marziana Mohammad Noh, Nurkhazilah Idris, Fazlina Mohd Radzi, Musaddiq Mohd Khalil & Nur Hasliza Abdulah</i>	
30	Kartun Bertemakan Keagamaan Atas Talian: Interpretasi Dakwah dan Sindiran	317
	<i>Fazlina Mohd Radzi, Shaliza Dasuki, Nurkhazilah Idris, Liza Marziana Mohammad Noh & Musaddiq Muhammad Khalil</i>	
31	Keindahan Tengkolok Getam Pekasam Warisan Kesultanan Perak Darul Ridzuan	326
	<i>Liza Marziana Mohamad Noh, Salina Abdul Manan, Azni Hanim Hamzah, Noor Hafiza Ismail & Mohd Hafiz Sabran</i>	
32	Menggembur ‘Memori Kolektif’: Potensi ‘Seni Partisipatori’ Sebagai Media Konservasi Budaya	333
	<i>Diana Ibrahim, M. Hendra Himawan dan Mohd Saharuddin Supar</i>	
33	Model Landskap Bandaraya Islam Di Kawasan Tropika Berdasarkan Empat Faktor Nilai Rekabentuk	343
	<i>N. H Ramle & R. Abdullah</i>	
34	Pelaksanaan PBS Guru-Guru PSV Hilir Perak Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Estetik	352
	<i>Lee Hoi Yeh, Dr. Mohd Zahuri Khairani</i>	
35	Permata Yang Hilang: Pembelajaran Penulisan Seni Khat Dan Jawi	367
	<i>Ainun Jariah Yaacob, Ahmad Rajaei Awang, Mohd Fadil Sulaiman, Mohd. Yazid Misd</i>	

36	Persona Komunikasi Tipografi di dalam Artifak Kartografi	380
	<i>Wan Juria Emeih Wahed & Ridzuan Hussin</i>	
37	The ‘Me-Too’ Phenomenon in Packaging Design: A Case Study of Malaysian Retail Products	392
	<i>Anith Liyana Amin Nudin, Mohd Amin Mohd Noh, Wan Nur Khalisah Shamsudin, Izwan Abdul Ghafar, Norsharina Samsuri, Nik Narimah Nik Abdullah and Fatrisha Mohamed Yussof</i>	
38	Interaction Design in Collaborative Augmented Reality (AR) Story-book for Children	403
	<i>Lili Eliana Mohd Radzuan, Wan Nur Khalisah Shamsudin, Siti Nurlzaura Razis, Azahar Harun and Mohamed Razeef Abd Razak</i>	
39	Analisis Proses Penghasilan Lakaran Awal Dari Segi Penggunaan Material, Idea dan Pengisian (Contents) Mengikut Bidang-Bidang yang Terdapat di Fakulti Seni Lukis & Seni Reka, UiTM Melaka: Kajian Kes Pameran Think Things Pada Tahun 2016	410
	<i>Salmah Ali, Hisammudin Ahmad, Haslinda Razak, Wan Nor Ayuni Wan Mohd Zain, Norsharina Samsuri, Nurkhozilah Idris dan Muhammad Fitri Samsuddin</i>	
40	Corporate Rebranding Design of Oil and Gas Company in Malaysia: Case Study of SMART Petrol	423
	<i>Amina Syarfina Abu Bakar, Azahar Harun, Mohamed Razeef Abd Razak</i>	
41	Apresiasi Karya Seni Catan ‘Siri Dungun’ Dalam Pendekatan Etnomatematik	434
	<i>Rushana Bte Sulaiman @ Abd Rahim, Rushana Bte Sulaiman @ Abd Rahim</i>	
42	Aturan Pertiga (Rule Of Thirds) Sebagai Elemen Baru Dalam Pembelajaran Komposisi Bagi Menghasilkan Karya Seni Catan	449
	<i>Shahariah Mohamed Roshdi, Hisammudin Ahmad, Mohd Haniff b. Mohd Khalid, Dr. Abd. Rasid Ismail, Fazlina Mohd Radzi, Nur Hasliza Abdulah, Nurul Izza Ab. Aziz</i>	
43	Kempen Budi Bahasa Melalui Senireka Bentuk Pembungkusan Produk SME	461
	<i>Farhanah Abu Sujak, Siti Raba’ah Abdul Razak, Nurul Akma Abdul Wahab, Nurin Elani Makrai</i>	
44	Participatory Art Project To Develop The Creative Potential Of Students Of Senior High School In Surakarta	470
	<i>Adam Wahida</i>	
45	Pemikiran Visual Terhadap Permainan Ceper Berasaskan Sistem Sosial Budaya	479
	<i>Zulpaimin bin Hamid, Prof. Madya Dr. Abdul Halim bin Hussain</i>	

46	Pengaruh Elemen Vegetal Dalam Seni Mushaf Nusantara	493
	<i>Nurul Huda Mohd Din, Syafril Amir Muhammad, Prof. Dr. D'zul Haimi Md Zain, Dr. Mumtaz Mokhtar</i>	
47	Puppet Staging through Media Creation Workshop as the Development of Character Building Model for the Marginal in Bengawan Solo Riverbanks	509
	<i>Endang Widiyastuti</i>	
48	Rattan Furniture Design: A Comparison Study between Malaysia and Indonesia Design Trend	520
	<i>Muhammad Muizzuddin Bin Darus, Dr. Ruwaidy Bin Mat Rasul, Abu Bakar Bin Abdul Aziz, Nurhikma Binti Mat Yusof, Dr Deny Willy Junaidi</i>	
49	Seni sebagai Praktis Sosial: Garis Teori dan Amalan Dalam Seni Rupa Kontemporari Malaysia	529
	<i>Diana Ibrahim, Mohd Yuszaidy Mohd Yusoff, and Yusmilayati Yunus</i>	
50	Struktur Reka Bentuk Mimbar Masjid Baru Terengganu	541
	<i>Noor Hafiza Ismail, Hamdzun Haron, Zuliskandar Ramli, Salina Abdul Manan & Azni Hanim Hamzah</i>	
51	Tapak Warisan Arkeologi Lembah Bujang: Keunikan Arkeopelancongan Di Negeri Kedah	549
	<i>Farhana Abdullah, Adnan Jusoh, Nasir Nayan & Zuliskandar Ramli</i>	
52	Study On Symbolism Of Malay Islamic Cultural Heritage In Malaysian Visual Arts : Found In Syed Ahmad Jamal Artworks	558
	<i>Nurkhazilah Idris, Liza Marziana Mohammad Noh, Shaliza Dasuki, Fatrisha Mohd Yussof, Fazlina Mohd Radzi, Musaddiq Muhamad Khalil</i>	
53	Temporary Evacuation and Relief Centre Design Management in Malaysia: an Overview	569
	<i>Dr Ruwaidy Bin Mat Rasul, Muhammad Muizzuddin Bin Darus, Abu Bakar Bin Abdul Aziz</i>	
54	The Cotton Cloth Qur'an binding of the East Coast of the Malay Peninsula	577
	<i>Ros Mahwati Ahmad Zakaria</i>	
55	The Roles of Interactive Multimedia Learning Android-based Application for Primary Schools Teachers	585
	<i>Tjahjo Prabowo, Mohamad Suhartob, Mulyanto, Nadia Sigi Prameswari</i>	
56	The Status Quo of Malaysian Printmaking	592
	<i>Siti Safura Zahari, Nur Fatiyah Roslan, Nurin Elani Makrai, Nor Arseha Karimon, Mohd Fawazie Arshad and Romli Mahmud</i>	

Pemikiran Visual Terhadap Permainan Ceper Berasaskan Sistem Sosial Budaya

Zulpaimin bin Hamid^{1,*}, Prof. Madya Dr. Abdul Halim bin Hussain ².

^{1,2}Fakulti Seni, Komputeran Dan Industri Kreatif Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, Malaysia.

*corresponding author: Zbh1468@Gmail.Com

Abstract—This study deliberates the results of visual thinking of Ceper, a traditional game played by children in the village of Permatang Pasir, Bagan Samak, Bandar Baharu, Kedah Darul Aman based on methods, processes, equipment and materials for the game. The existence of the game is associated with the framework of the social and cultural system. The focus of this study is to detect, document, analyse and interpret the game of Ceper in natural surroundings. The review of the game attempts to discover patterns and symbols from the behaviour of players and the creator of game equipment which are interpreted as a form of expression of players" visual thinking. The form of expression from the visual thinking of players and the creator of game equipment is able to demonstrate educational values in children's games. These are the values that support and act as a foundation of the child's identity. This study is based on a qualitative approach to interdisciplinary paradigm. The case study used a variety of study designs. Data acquisition was made through observation, interviews, documents and visual recorders. Data were analysed using Miles and Huberman interactive model. Findings from this study indicate that the game of Ceper is closely linked to the conservation of values embraced by the surrounding community. These values are then absorbed into the players and the creator of game equipment through the intermediary of a system of symbols and patterns of behaviour. The values from the symbols and patterns are formed through a process of imitation of players" natural surroundings. The results of this study can be used by educators to place education and all educational activities on a cultural platform so that children will have strong adherence to the root of their cultural values.

Author Keywords: *Visual Thinking, Game of Ceper dan Social and Cultural System*

1. PENDAHULUAN

Penulisan ini merupakan satu kajian terhadap permainan Ceper dalam kalangan kanak-kanak berasaskan sistem sosial budaya. Usaha untuk memahami dan mentafsir pemikiran visual dalam permainan Ceper akan membantu kita untuk lebih memahami kepentingan permainan dalam proses pembentukan jati diri kanak-kanak melalui permainan yang mereka mainkan berasaskan sistem sosial budaya yang menjadi asas kehidupan masyarakatnya. Pemikiran visual dalam penulisan ini membawa maksud sebagai suatu proses yang berlaku di dalam minda yang tidak bersifat verbal dan terhasil akibat dari ransangan pemerhatian ke atas sesuatu visual, dalam penulisan ini permainan Ceper menjadi bahan visual yang diperhatikan. Pengesanan pemikiran visual diperolehi melalui ekspresi yang terhasil dalam bentuk permainan, fungsi dan makna intrinsik disebalik permainan ini.

Permainan yang lahir di dalam sistem sosial budaya masyarakat Melayu dikatakan sebagai satu cara pelepasan emosi manusia itu sendiri. Keriangan dan kepuasan yang diperolehi daripada permainan ini dapat melepaskan rasa yang terpendam di dalam jiwa seseorang (Ismail Hamid, 1991:206). Permainan yang dimainkan oleh kanak-kanak cenderung kepada pengaruh budaya masyarakat dan alam sekeliling. Ismail Hamid (1991:206)

menjelaskan bahawa permainan merupakan salah satu proses sosialisasi bagi kanak-kanak untuk menghadapi lingkungan kehidupan dewasa mereka nanti. Pernyataan ini turut sealiran dengan pandangan yang dikemukakan oleh Tuti Tarwiyah Adi S. (2012:1) yang menyatakan bahawa bermain mampu membawa anak-anak untuk belajar tentang dunianya, belajar tentang perkongsian, belajar tentang erti persahabatan, belajar tentang alam lingkungan, belajar tentang bahasa, belajar tentang seni dan sebagainya. Aktiviti bermain secara asasnya merangsang kelima-lima pancaindera kanak-kanak. Pancaindera seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, pengecapan dan penciuman akan secara langsung dan tidak langsung tercerna dalam aktiviti-aktiviti bermain yang dilakukan oleh kanak-kanak. Kanak-kanak perlu dirangsang pancainderanya sebaik mungkin agar ia mampu membesar dalam keadaan seimbang.

Permainan dan ekspresi sentiasa berhubungan. Ekspresi bertindak sebagai „roh“ kepada permainan yang menjadikan permainan itu hidup dan menyeronokkan. Ekspresi terkait rapat dengan setiap individu yang pernah terlibat dengan permainan. Hampir semua bentuk ekspresi yang terpancar ini dapat dikesan secara visual dan ia sentiasa terikat dengan persekitaran budaya yang menjadi latar kewujudannya. Permainan tradisional adalah cerminan kepada corak pemikiran masyarakat yang terindera. Pemikiran pula sentiasa bermula dari gambaran minda yang terhasil akibat dari ransangan pemerhatian ke atas sesuatu visual dan ia diekspresikan untuk difahami oleh individu lain.

Fenomena ini dinamakan sebagai pemikiran visual. Secara realitinya pemikiran visual diekspresikan melalui bahantara symbol dan pola-pola. Penulisan ini cuba melihat hasil pemikiran visual yang diekspresikan dari permainan tradisional kanak-kanak berasaskan sistem sosial budaya.

2. PENYATAAN MASALAH

Permainan yang lahir dalam sesebuah masyarakat sentiasa membawa bersama-samanya pengaruh kebudayaan yang dianuti oleh masyarakat tersebut. Kebudayaan menurut Rohindi (1994) dikuasakan oleh sistem simbol. Situasi ini menjelaskan bahawa setiap bentuk permainan yang lahir dalam kerangka kehidupan sesebuah masyarakat juga akan mengadaptasi sistem simbol dalam kerangka sistem sosial budayanya. Ia adalah merupakan sebahagian daripada bentuk manifestasi kebudayaan masyarakat yang menjadi asas pembentukan permainan itu sendiri. Bentuk-bentuk permainan kanak-kanak dalam kalangan masyarakat Melayu perlu dipertahankan agar ia tidak hilang ditelan zaman. Kehilangan bentuk-bentuk permainan kanak-kanak ini akan turut membawa bersama elemen-elemen budaya yang melekat padanya. Terhakisnya permainan tradisional bererti terhakis jugalah akar budi bangsa. Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan dapat difahami bahawa pemikiran, seni dan sistem sosial budaya khususnya yang berhubungan dengan permainan kanak-kanak merupakan satu kesatuan subjek yang menarik untuk dijadikan sebagai objek kajian. Kajian ini dijalankan untuk mengupas permasalahan yang berkaitan pemikiran visual dari permainan Ceper berasaskan sistem sosial budaya. Tujuan kajian ini adalah untuk cuba mendokumentasi, memahami dan mentafsir pemikiran visual dari permainan Ceper bersandarkan bentuk permainan, fungsi dan makna intrinsik yang terkandung disebalik permainan ini. Hasil pemikiran visual ini juga digunakan untuk memahami perkaitan antara permainan dengan faktor sistem sosial budaya yang menjadi lingkaran luar bentuk-bentuk permainan tersebut. Segala bahan yang berkaitan dengan pemikiran visual dalam permainan berasaskan sistem sosial budaya perlu dikumpul, dianalisa dan didokumentasi kerana apa yang dimainkan oleh kanak-kanak akan membina nilai diri kanak-kanak secara alamiah.

3. TUJUAN KAJIAN

Secara khususnya kajian ini bertujuan untuk, pertama: mengidentifikasi dan mendokumentasi bentuk permainan Ceper dalam situasi alamiah, kedua: menginterpretasi dan mendokumentasi nilai-nilai pendidikan yang tersirat dari pemikiran visual dalam permainan kanak-kanak dan Ketiga: menginterpretasi dan mendokumentasi bagaimanakah permainan kanak-kanak berkait dengan sistem sosial budaya.

4. PERSOALAN KAJIAN

Persoalan-persoalan yang ingin dikaji adalah seperti berikut, Pertama: Bagaimanakah bentuk permainan kanakkanak berasaskan sistem sosial budaya?, Kedua: Apakah nilai-nilai pendidikan yang tersirat dari pemikiran visual dalam permainan kanak-kanak? dan ketiga: 4. Bagaimanakah permainan kanak-kanak berkait dengan sistem sosial budaya?

5. KEPENTINGAN KAJIAN

Kepentingan kajian ini adalah untuk, Pertama: Mengembangkan kefahaman individu dan kelompok yang menjadi penggumpul data-data tentang permainan kanak-kanak, Kedua: Mendedah dan mempertingkatkan kefahaman komuniti yang terlibat dalam kerja-kerja seni dan kebudayaan berkaitan pemikiran visual dan kaitannya dengan sistem sosial budaya, Ketiga: Mendedahkan kepada warga pendidikan kepentingan pemikiran visual dalam memahami dan menterjemahkan pemahaman berasaskan sistem sosial budaya, Keempat: Mendedahkan kepada warga pendidik dan masyarakat berkaitan bagaimana permainan tradisional kanak-kanak (Ceper) mampu membina jatidiri paling asas dalam diri kanak-kanak dan Kelima: Menjelaskan kepada individu dan masyarakat tentang pentingnya melestarikan permainan kanak-kanak.

6. KERANGKA KONSEP



Kerangka konsep yang diadaptasi dari Colin Ware & Rohidi

7. KONSEP SISTEM SOSIAL BUDAYA

Sistem sosial budaya dalam kajian ini merujuk kepada pendekatan kebudayaan sebagai suatu sistem yang menjadi panduan bagi menjalani proses kehidupan dalam sesebuah kelompok masyarakat disamping menjadi bahan kajian dan alat analisis yang membantu pemahaman terhadap persoalan kehidupan sesebuah kelompok masyarakat. Pendekatan kebudayaan diambil sebagai satuan kajian yang terdiri dari unsur-unsur yang berfungsi dan beroperasi dalam kesatuan sistem yang sistemik. Pengertian kebudayaan ini merujuk pada aspek individual, sosial dan budaya daripada kehidupan manusia sebagai unsur-unsur yang memiliki fungsi sebagai pedoman dan kuasa secara timbal balik (Suparlan, 1985). Benedict (1929) menyatakan bahawa kebudayaan sebagai sesuatu yang kompleks dan meliputi pola-pola tingkahlaku atau tabiat yang diperolehi oleh manusia sebagai ahli masyarakat. Mead (1973), menambah bahawa kebudayaan merujuk kepada keseluruhan dari pola-pola tingkahlaku tradisional yang rumit.

Kebudayaan dalam mana-mana masyarakat pun sentiasa mengandungi kesimpulan atau idea keseluruhan, tindakbalas emosi dan bentuk tingkahlaku rutin yang telah dilakukan oleh ahli masyarakat menurut arahan atau duplikasi yang dikongsi menuju matlamat ke arah peningkatan yang lebih baik (Linton, 1936). Secara universal kebudayaan mengandungi unsur-unsur seperti: (1) Sistem religi dan upacara keagamaan, (2) Sistem dan organisasi kemasyarakatan, (3) Sistem pengetahuan, (4) Bahasa, (5) Kesenian, (6) Sistem mata pencarian hidup dan (7) Sistem teknologi dan peralatan. Unsur-unsur di atas merupakan unsur yang dimiliki dalam semua bentuk kebudayaan di dunia. (Koentjaraningrat, 2002).

T.O. Ihromi (1986) menjelaskan bahawa kebudayaan dipindahkan dari generasi ke generasi seterusnya melalui proses pendidikan. Kebudayaan tidak diwarisi melalui faktor biologi atau melalui unsur genetik tetapi kebudayaan dipelajari daripada generasi sebelumnya. Beliau juga menegaskan bahawa kebudayaan itu adalah milik bersama oleh suatu bangsa atau sekelompok manusia yang mendukung satu set kepercayaan nilai-nilai dan cara berperakuan. Kroeber dan Klockhohn (1952) berpendapat bahawa kebudayaan merupakan keseluruhan pola perlakuan yang dipelajari dan disampaikan melalui sistem simbol dan artifak iaitu bahasa dan kesenian yang berfungsi untuk menyampaikan tujuan, idea, tradisi dan nilai-nilai masyarakat.

8. PEMIKIRAN VISUAL

Pemikiran visual adalah proses intelektual intuitif dan idea imaginasi visual, baik dalam pencitraan mental atau melalui gambar (Brasseur, 1991). Pemikiran visual adalah pemikiran kritikal aras tinggi yang dijalankan dengan menggunakan imaginasi sahaja. Goldsmchmidt (1994) dan Laseau (1986) menyatakan bahawa proses pemikiran visual sentiasa akan menggunakan imej visual, bentuk, pola, tekstur dan simbol. Namun pemikiran visual memerlukan lebih banyak dari pada visualisasi atau representasi. Pemikiran visual merupakan salah satu bentuk pemikiran yang tidak verbal (hasil buah fikiran yang tidak mampu ditakrifkan dengan tepat melalui kata-kata) yang membolehkan seseorang individu melihat sesuatu yang berbentuk abstrak dan kemudiannya menjadi suatu terjemahan yang bersifat ilmiah (Zhukovskiy dan Pivovarov, 2008). Menurut Arnheim (1969) dan Goodman (1968), menegaskan tentang kelainan domain pemikiran yang menuntut kepada bentuk ekspresi yang berbeza dalam aktiviti seni.

Pemikir-pemikir bersepakat dalam menyatakan betapa tidak mungkin bagi seseorang memindahkan pemikiran dari satu bentuk kepada bentuk yang lain tanpa distorsi. Menurut Nasruddin Yunos, Abdul Salam Yusoff dan Mohamad Mohsin Mohamad Said (2012), pemikiran visual selalunya berasaskan intuisi rasa individu yang disandarkan oleh pengetahuan dan pengalaman individu tersebut. Pemikiran visual adalah proses memanipulasi visual untuk memberikan jawapan kepada masalah yang dihadapi. Colin Ware (2008) menyatakan bahawa asas kepada pemikiran visual adalah persepsi pola (pattern perception) bukan berkaitan simbol semata-mata. Kefahaman tentang makna pola-pola tidak datang dari persetujuan masyarakat. Persepsi tentang pola-pola ini terhasil sebahagiannya dari evolusi dan sebahagiannya lagi diperolehi melalui pengalaman visual dan hasil tindak balas dengan persekitaran. Secara mudahnya, kefahaman terhadap persepsi pada pola-pola ini terhasil melalui pembelajaran dan pengalaman semulajadi.

Berdasarkan perbincangan, definisi dan konsep-konsep yang diberikan oleh tokoh-tokoh berkaitan pemikiran dan pemikiran visual, disimpulkan bahawa pemikiran visual adalah suatu proses pembentukan imej visual di dalam minda berdasarkan intuisi rasa individu yang dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan individu atau juga disebut sebagai persepsi. Ia terhasil akibat dari tindakbalas terhadap apa yang diperhatikan. Tersirat juga pemahaman bahawa imej visual yang terbentuk di dalam ruang minda ini telah melalui proses pengolahan yang melibatkan proses pembentukan konsepsi terhadap sesuatu yang diperhatikan. Pemikiran visual diekspresikan melalui perlakuan, infografik, penceritaan visual (digital) dan lain-lain. Instruman dalam pengekspresian pemikiran visual juga pelbagai bentuk dan cara.

9. METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interdisiplin manakala kajian kes diaplikasi sebagai rekabentuk kajian. Teori sistem sosial budaya dan konsep-konsep berkaitan pemikiran visual diaplikasi sebagai landasan kajian. Data-data yang diperolehi kemudiannya dihuraikan secara deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen seperti pemerhatian, temubual, dokumen dan perakaman. Semua kaedah pengumpulan data ini diaplikasi mengikut kesesuaian dengan data yang ingin diperolehi. Berikut disediakan matrik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

Bil	Konsep	Data yang dikumpul	Kaedah Pengumpulan Data					
			P	T	D	L	F	V
1	Bentuk Permainan	- Kaedah Permainan	/	/		/	/	/
		- Bahan Penghasilan	/	/			/	
		- Alatan Penghasilan	/	/			/	
		- Teknik Penghasilan	/	/			/	
2	Pemikiran Visual	- Intuisi	/	/	/		/	
		- Persepsi	/	/	/			
3	Sistem Sosial Budaya	- Konsepsi	/	/	/			
		- Kepercayaan/religi	/	/	/			
		- Organisasi Sosial	/	/	/			
		- Pengetahuan	/	/	/			
		- Teknologi	/	/	/			
Petunjuk: P-Pemerhatian, T-Temubual, D-Dokumen, L-Lakaran, F-Foto, V-Video								

10. POLA PERMAINAN CEPER



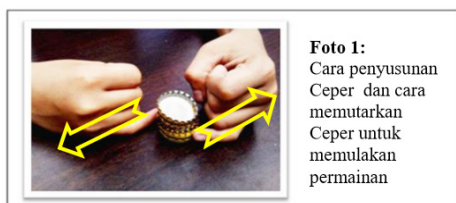
Jabatan Warisan Negara, permainan ini dikategorikan dalam kelompok permainan anjungan. Berdasarkan pemerhatian penyelidik, permainan ceper dimainkan didalam rumah yang memiliki lantai yang rata. Permainan ceper juga boleh dimainkan diatas meja atau diatas sebarang permukaan yang rata. Pemainan Ceper boleh dimainkan secara individu, berdua atau lebih tetapi jika ia dimainkan secara individu ia lebih kepada latihan untuk menajamkan kemahiran bermain.

Kebiasaanya permainan Ceper dimonopoli oleh pemain lelaki tetapi terdapat juga kanak-kanak perempuan yang memainkannya.

Permainan Ceper memiliki sedikit persamaan dengan permainan Batu Tujuh khasnya dari sudut cara untuk memulakan permainan dan penentuan pemenang permainan. Pengistilahan yang digunakan dalam permainan Ceper juga sama maknanya dengan pengistilahan dalam permainan Batu Tujuh iaitu istilah seperti timbang, pakok atau pangkah. Walau bagaimanapun perbezaannya dapat dilihat pada bahan yang ditimbang. Permainan Ceper „menimbang“ lima keping ceper atau tudung botol minuman berkabonat manakala permainan Batu Tujuh „menimbang“ tujuh batu-batu kecil.

Permainan Ceper dimulakan dengan „menimbang“ tutup botol air minuman (yang diperbuat daripada keluli) atau dipanggil ceper. Pemain yang dapat mengutip jumlah tertinggi daripada hasil „timbangan“ ceper akan menjadi pemain pertama yang akan memulakan permainan. Proses yang sama juga digunakan untuk penentuan kedudukan pemain kedua, ketiga dan seterusnya. Proses „menimbang“ tutup botol yang berjumlah lima keping itu boleh juga menggunakan teknik „pakok“ atau „pangkah“ bagi tujuan menggandakan jumlah hasil timbangan. Istilah dan makna „pakok“ atau „pangkah“ serta „timbang“ dalam permainan Ceper juga membawa maksud yang sama seperti dalam permainan Batu Tujuh. Tahap kesukaran untuk proses „timbang“ dan „pakok“ dalam permainan Ceper dilihat lebih sukar berbanding „timbang“ dan „pakok“ dalam permainan Batu Tujuh.

Setelah proses penentuan giliran pemain dilakukan, pemain pertama akan mengambil kelima-lima ceper untuk disusun secara bertindihan dan menegak (rujuk foto 1). Pemain perlu memastikan yang permukaan luar tutup botol diposisikan ke permukaan lantai untuk memastikan kelancaran pergerakan ceper bila diputar untuk tujuan menyerakkan Ceper.



Ceper-ceper yang telah disusun secara bertindihan dan menegak akan diletakkan dipermukaan lantai. Pemain perlu memutar ceper-ceper tersebut dengan menggunakan jari kelengkeng kiri dan kanan. Jari kelengkeng sebelah kanan biasanya akan diposisikan dibahagian hadapan sambil menyentuh ceper yang paling bawah sementara jari kelengkeng kiri diletakkan disebelah bawah belakang susunan ceper. Pemain kemudiannya memutar kelima-lima ceper secara serentak untuk tujuan menyelerakkannya. Cara memutar ceper-

ceper tersebut adalah dengan menggerakkan atau menarik jari kelingking kanan dan kiri mengikut arah yang saling bertentangan (rujuk foto 1). Jika berlaku dua ceper bertindihan, pemain perlu mengambil kedua-dua ceper tersebut dan memutarkannya sekali lagi tanpa mengganggu tiga ceper yang lain. Walau bagaimanapun terdapat juga kumpulan pemain yang menetapkan supaya jika berlaku situasi dua ceper bertindihan, pemain mesti memutar keseluruhan ceper yang ada sekali lagi. Setelah semua ceper berserakan tanpa ada sebarang bertindihan, pemain lawan perlu mengambil satu daripada lima ceper yang diserakkan. Seterusnya pemain lawan atau salah seorang pemain lawan akan menentukan ceper yang akan dijentik dan ceper yang dijadikan sasaran.

Kebiasaanya pemain lawan akan memilih ceper yang berkedudukan dalam posisi yang agak sukar untuk dijentik bagi menyentuh ceper sasaran. Umpamanya ceper yang menjadi sasaran terlindung atau terhalang oleh ceper yang lain. Berdasarkan foto 2, Pemain lawan biasanya akan mengeluarkan ceper nombor empat dan akan meminta pemain untuk menjentik ceper nombor lima kearah ceper nombor dua. Pemain akan menghadapi kesukaran untuk menjentik ceper nombor lima menuju sasaran kerana kemungkinan besar ceper nombor lima akan menyentuh ceper nombor tiga atau ceper nombor satu. Jika berlaku sentuhan antara ceper nombor lima dengan ceper nombor tiga atau satu, pemain tersebut dianggap „mati“ dan terpaksa menyerahkan permainan kepada pemain seterusnya. Cara untuk menjentik Ceper bagi menuju ceper sasaran boleh dilakukan dalam perbagai gaya mengikut kehendak dan keselesaan pemain. Tiada sebarang cara menjentik yang ditetapkan. Pemain boleh dan dibenarkan untuk menggunakan hadangan dengan tangan untuk membolehkan ceper yang dijentik membias kearah ceper sasaran. Bahagian tangan yang boleh digunakan adalah dari hujung jari telunjuk hinggalah ke bahagian siku.



Pemain akan meneruskan permainan jika pemain berjaya menjentik ceper yang dipilih oleh pemain lawan dan menyentuh ceper sasaran tanpa dua ceper lain terusik atau tersentuh. Pemain seterusnya akan memilih sendiri untuk menjentik mana-mana satu daripada dua ceper yang tinggal hingga menyentuh ceper yang satu lagi. Jika langkah ini dapat dijayakan, pemain seterusnya perlu melakukan proses „menimbang“ kelima-lima ceper yang ada untuk mengumpul „mata“. Pemain akan mengulangi proses memutar ceper, „menjentik“ dan „menimbang“,

sekali lagi sehinggalah pemain „mati” samada disebabkan ceper yang dijentik tidak mengenai ceper sasaran atau ceper yang dijentik mengenai ceper selain ceper sasaran. Pemain juga dianggap „mati” jika berlaku kecikiran ceper semasa proses „menimbang” sama seperti permainan Batu Tujuh.



Pemenang permainan akan ditentukan melalui jumlah pungutan „mata” Jumlah mata terkumpul paling tinggi akan dianggap sebagai pemenang. Istilah mata dalam merujuk kepada jumlah kiraan hasil „timbang” yang berjaya dilakukan adalah hasil Kedudukan kedua, ketiga dan seterusnya juga ditentukan dengan kaedah yang sama.

Permainan Ceper tidak melibatkan sebarang proses penghasilan dan sebarang alatan untuk menghasilkan peralatan permainannya kerana permainan ini hanya menggunakan bahan terbuang iaitu tudung botol minuman berkarbonat tanpa sebarang pengubahsuaian. Penyediaan tudung botol berkarbonat ini sangat mudah. Ia biasanya dikutip dan dikumpulkan daripada kedai-kedai yang menjual minuman ini. Pemain hanya perlu mencuci dan menjemurkan tudung-tudung botol ini terlebih dahulu hingga kering sebelum digunakan sebagai peralatan permainan.

11. POLA, SIMBOL DAN NILAI DALAM PERMAINAN ‘CEPER’

Permainan tradisional kanak-kanak sentiasa membawa bersama-sama dengannya nilai-nilai sosial sesebuah masyarakat yang menjadi asas kelahiran permainan tersebut. Menjadi suatu yang mustahil jika berlaku keterpisahan antara permainan kanak-kanak dari nilai-nilai masyarakatnya. Nilai-nilai sosial yang dibawa oleh sesebuah permainan biasanya bersifat universal tetapi wujud juga nilai-nilai yang bersifat inklusif atau nilai-nilai yang menjadi milik masyarakat tertentu. Permainan Ceper juga tidak terlepas dari membawa nilai-nilai sosial masyarakatnya.

Permainan ceper mensyaratkan bahawa setiap sesi permainan harus disertai oleh sekurang-kurangnya oleh dua pemain atau lebih. Setiap pemain perlu

berkomunikasi sesama mereka bagi membolehkan permainan ini dilangsungkan. Pola perlakuan komunikasi dua hala antara pemain menyimbolkan nilai kerjasama melalui nilai toleransi sesama pemain. Kegagalan untuk berkerjasama dan bertoreransi akan menyebabkan permainan ini tidak dapat mencapai matlamatnya iaitu untuk berkongsi keseronokan sesama pemain. Permainan Ceper seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahawa permainan ini berbentuk pertandingan. Sesebuah pertandingan akan hanya disertai oleh peserta yang memiliki nilai keberanian disamping keyakinan diri. Nilai keberanian dan keyakinan diri ini biasanya terhasil melalui pengetahuan dan kemahiran berkaitan permainan. Pemain perlu terlebih dahulu memahami dan menguasai peraturan permainan disamping kemahiran yang diperlukan. Kebiasaanya pemain baru akan cuba memahami peraturan asas permainan dengan membuat pemerhatian sendiri disamping bertanya dengan kawankawan. Proses pemerhatian ini akan membentuk kefahaman secara intuitif dan persepsi. Konsep akan terbentuk setelah pemain melalui pengalaman bermain. Pola perlakuan pemain yang akur dengan peraturan permainan juga menampakkan nilai kepatuhan dalam diri pemain.

Pembenihan konsep demokrasi melalui nilai keadilan ke dalam diri pemain dapat dilihat seawal sesi permainan Ceper dimulakan. Setiap pemain perlu melalui proses yang dinamakan sebagai „timbang“. Proses ini menuntut setiap pemain untuk menimbang lima keping tudung botol bagi menentukan giliran pemain. Pemain yang mengumpul mata tertinggi secara automatiknya akan menjadi pemain pertama. Kaedah ini mendekati konsep demokrasi (keadilan) yang mensyaratkan jumlah tertinggi sebagai peneraju sementara undian yang makin mengecil berada pada giliran seterusnya. Proses menimbang ini juga mampu membina nilai fokus dan ketelitian dalam melakukan sesuatu tugas. Pola perlakuan pemain yang berhati-hati dan memberikan tumpuan penuh pada ceper yang ditimbang menjadi simbol kepada nilai fokus dan ketelitian. Aktiviti „timbang“ juga dilihat mencerminkan nilai keberanian membuat keputusan sendiri. Pemain yang menjalankan aktiviti „timbang“ perlu membuat keputusan sendiri samada melakukan timbang“Pakok“ atau timbang biasa. Pola perlakuan ini menzahirkan nilai keyakinan sendiri. Nilai ketaatan atau kepatuhan dapat dilihat melalui pola perlakuan pemain yang menerima keputusan aktiviti „timbang“ dengan hati terbuka. Pemain tidak akan mempersoalkan tentang keputusan yang dicapai. Nilai keyakinan sekali lagi diperkukuhkan ke dalam diri pemain apa bila mereka perlu melakukan proses menyusun ceper secara bertindihan dan memutarkannya untuk membuat serakan ceper. Proses ini menuntut pemain untuk membuat keputusan samada untuk memutarakan ceper secara kuat atau perlahan. Kekuatan putaran ceper yang dilakukan akan menentukan tahap kesukaran permainan selanjutnya. Proses ini juga membina nilai tawakkal ke dalam diri pemain. Pembentukan nilai imaginasi dan persepsi tumbuh dalam diri pemain apabila pemain lawan diberikan hak untuk memilih ceper yang akan dijentik dan sasarannya. Pemain lawan perlu membina imaginasi dan persepsi berkaitan kesukaran yang akan dihadapi oleh pemain yang akan membuat jentikan. Nilai

imaginasi, persepsi dan kreativiti juga dituntut pada pemain yang akan membuat jentikan. Pemain tersebut perlu memikirkan strategi untuk membuat hadangan tangan untuk membolehkan ceper yang dijentik memantul kearah ceper sasaran tanpa menyentuh ceper yang lain. Setelah pemain berjaya melakukan jentikan kearah sasaran, pemain selanjutnya perlu mengulangi perlakuan „timbang“ bagi mengumpul mata sepertimana perlakuan „timbang“ untuk memulakan permainan.

Walaupun proses „timbang“ ini menyerupai proses „timbang“ permulaan permainan tetapi proses „timbang“ kali ini lebih penting kerana ia akan menentukan samada pemain boleh meneruskan permainan selanjutnya atau „mati“. Jika pemain mampu membuat timbang dengan kemas dan rapi, pemain berpeluang untuk menambah mata dan meninggalkan pemain pesaing. Biar pun pola perlakuan ini membawa membawa nilai-nilai yang sama seperti proses „timbang“ diawal permainan namun ia diliha lebih kepada proses pengukuhan nilai. Penggunaan bahan ceper sebagai bahan permainan dilihat begitu kreatif kerana para pemain hanya mengguakan bahan terbuat dan tidak memiliki nilai ekonomi menjadi bahan permainan yang menyeronokkan. Nilai kerjasama dan kerajinan (daya usaha) terlihat dalam proses pengumpulan ceper yang biasanya dilakukan bersama kawan-kawan.

12. SISTEM SOSIAL BUDAYA DAN PERMAINAN CEPER

Melalui pola-pola permainan Ceper dapat diperhatikan hubungan antara permainan Ceper dengan sistem sosial budaya yang menjadi kerangka luar kewujudan permainan ini, baik dari sudut kepercayaan / religi, organisasi sosial, pengetahuan dan teknologi. Sistem kepercayaan / religi masyarakat pendukung permainan dapat dilihat pada pengguaan angka ganjil pada jumlah ceper yang dijadikan bahan permainan. Ceper yang dimainkan berjumlah lima keping sahaja seperti juga halnya dengan lain-lain permainan tradisional kanak-kanak yang juga menggunakan angka ganjil seperti batu seremban, congkak dan beberapa permainan lain. Penggunaan angka ganjil ini tidak berlaku secara luar sedar melainkan ia berkait dengan sistem kepercayaan masyarakat pendukungnya. Masyarakat melayu di negara ini sangat dominan dengan Islam. Rasullullah SAW bersabda: bahawa “sesungguhnya Allah itu witr dan Dia mencintai yang witr (ganjil);”(HR Bukhari dan Muslim). Imam an-Nawawi rahimahullah pula menjelaskan bahawa witr itu bermakna ganjil. Jelaslah bahawa angka ganjil yang wujud dalam permainan tradisional kanak-kanak khasnya permainan ceper adalah hasil adaptasi system kepercayaan atau religi masyarakat. Unsur sistem organisasi sosial pula diadaptasi dalam permainan ceper melalui peraturan permainan yang mensyaratkan bahawa permainan ini hanya boleh dimainkan oleh duaorang pemain atau lebih. Dua pemain yang bermain bersama pastinya harus berkomunikasi dan bertoleransi sesama mereka untuk memastikan permainan yang dimainkan mendatangkan keseronokan sama halnya dengan

masyarakat sebenar. Sebuah masyarakat manusia harus memiliki peraturan-peraturan hidup bagi melancarkan aktiviti harian masyarakatnya. Sesebuah masyarakat akan lebih harmoni jika mengamalkan kerjasama dan toleransi dalam kehidupan hariannya.

Nadler (1986) menjelaskan bahawa pengetahuan adalah proses pembelajaran manusia berkaitan kebenaran atau secara mudahnya mengetahui apa yang harus diketahui untuk dilakukan. Permainan ceper juga membuka ruang kepada pemain untuk memastikan unsur pengetahuan perlu ditimba terlebih dahulu sebelum boleh ikut bermain bersama pemain lain. Sekurangnya pemain yang ingin ikut bermain harus memiliki pengetahuan asas tentang peraturan dan kaedah untuk bermain. Pemain akan menjadi kebingungan jika terus bermain tanpa memiliki pengetahuan tentang permainan ini. Teknologi membawa makna peralatan atau perkakasan yang boleh digunakan untuk memberi kemudahan atau kesenangan kepada aktiviti harian manusia (Rusman, 2012). Beliau menambah bahawa secara literalnya, istilah teknologi tidak wajar terhenti pada daftar penggunaan mesin atau peralatan berbentuk fizikal semata-mata. Permainan Ceper menggunakan teknologi yang sangat sederhana yang diangkat daripada persekitaran pemain. Ceper yang digunakan sebahagian bahan asas permainan tidak perlu dibeli sebaliknya hanya perlu sedikit kerajinan untuk mengumpul dan kadangkala membersihkannya sahaja. Penggunaan Ceper sebagai bahan permainan menjadi satu bentuk kemudahan atau kesenangan kepada kanak-kanak selaku pemain untuk memainkan permainan ini. Pemain juga acapkali menggunakan teknologi berfikir untuk merancang strategi erbaik untuk memenangi sesi permainan.

13. KESIMPULAN

Secara keseluruhannya perbincangan berkaitan pemikiran visual dari permainan Ceper berasaskan sistem sosial budaya adalah berkait rapat dengan proses pembentukan nilai-nilai ke dalam diri kanak-kanak secara informal. Proses pembentukan ini dapat dilihat dalam pola permainan yang tertampil melalui simbol-simbol dalam tingkahlaku para pemain. Keseluruhan permainan bermula daripada proses mencari Ceper hinggalah waktu permainan itu dimainkan menunjukkan bahawa pemikiran visual mereka sentiasa terkait dengan sistem sosial budaya lingkungan kewujudan permainan tersebut. Perkaitan ini sangat utuh dan sukar digugat. Proses pencarian Ceper memperlihatkan faktor persekitaran pemain sangat mempengaruhi kewujudan permainan tersebut samada melalui pola perlakuan yang membawa kepada simbolik dan permaknaanya. Pemain yang juga bertindak selaku pencari bahan permainan akan menggunakan bahan yang wujud disekitar kehidupan mereka. Ketika proses mencari Ceper untuk dijadikan sebagai bahan permainan, kanak-kanak belajar tentang alam sekelilingnya. Mereka mula belajar tentang keperluan mengulangpakai bahan terbuang. Proses

bermain juga menzhahirkan nilai kepatuhan kepada undang-undang. Pemain akan disingkirkan atau tidak dibenarkan bermain jika tidak mahu mengikut peraturan yang telah dipersetujui bersama.. Pemain yang tidak akur dengan peraturan ini akan dikira sebagai kalah secara automatik.

Secara simboliknya dapat kita rasakan bahawa nilai pembelajaran berlaku secara imitasi dan adaptasi dari persekitaran kanak-kanak. Kanak-kanak memperoleh pengetahuan dari pemerhatian ke atas alam dan perlakuan orang yang lebih dewasa. Mereka juga memperoleh pengetahuan melalui perbincangan sesama mereka. Situasi ini merangsang keinginan kanak-kanak untuk menghasilkan sesuatu yang mereka lihat dengan menggabungkan pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki melalui pemerhatian ke atas perlakuan orang dewasa yang berada disekitar mereka. Secara keseluruhannya, permainan Ceper yang dimainkan oleh kanak-kanak di kampong Teluk Mas, Selama, Perak ini adalah simbolik kepada pengaruh sistem sosial budaya yang menjadi asas kewujudan permainan yang boleh diperhatikan melalui perilaku hasil pemikiran visual mereka.

RUJUKAN

- [1] Colin Ware (2008). *Visual Thinking for Design*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- [2] <http://kemberfikir.blogspot.com/2010/05/pemikiran -visual-literasi-visual-media.html?m=1>
- [3] <http://www.design.iastate.edu/NAB/about/thinkingskills/visualbasics/visualthinkingbasics.html>
- [4] Ismail Hamid (1991). *Masyarakat dan Budaya Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- [5] Miles, M.B., & Huberman, A.M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. 2nd Ed. California: Thousand Oaks.
- [6] Nasruddin Yunus, Abdul Sala Yussof & Mohamad Mohsin Mohamad said (2012). *Menjana Pemikiran Kreatif dan Kritis*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- [7] Tony Buzan (2010). *Panduan Kemahiran Belajar Buzan* Kuala Lumpur: Utusan publications & Distributors Sdn. Bhd.
- [8] Tuti Tarwiyah Adi S (2012). *Maen Yook..... Permainan Anak Batawi yang Menggunakan Nyanyian*. Jakarta: Suku Dinas Kebudayaan kota Administrasi Jakarta Selatan.
- [9] Windura, Tonny (2012). *Peta Minda Langkah Demi Langkah*. 3th Ed. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn